

no.626

2001年1/15

アミューズメント通信

JANUARY 15, 2001

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日 第3種郵便物認可 函アミューズメント通信社 〒530-0015 大阪市北区中崎西2-2-1 八千代ビル ☎06(6314)0309 FAX06(6314)3821 定価400円 年間購読料2,800円(送料共、消費税込)

ゲームマシン

GAME MACHINE

Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka, 530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US\$ 180.00 / year. NO part of this magazine may be reproduced without expressed permission. 禁転載

レーザーポインターによる事故防止で

通産省が販売と提供の自粛要請

AOUなど18の業者団体に対し
日本玩具協会は「謹告」出し注意

ソニックチームの中社長(左)とセガ社の永井専務

ナムコとセガ社受賞

00年度「ビデオゲーム・オブ・ザ・イヤー」

本紙チャートのデータに基づく二〇〇〇年度「ビデオゲーム・オブ・ザ・イヤー」は、前号既報のとおり、ソフトウェア部門でナムコの対戦格闘ゲーム「鉄拳タッグトーナメント」、完成品タイプ部門でセガ社のマラカスを使った音楽ゲーム「サンパDEアミーゴ」と決定。小社では十二月下旬、ナムコの狼川昭義常務と、セガ社の水井明専務にそれぞれ記念品を贈った。

ナムコ「鉄拳タッグトーナメント」は九九年七月以来、国内で約九千枚、海外で約一万枚の計一万九千枚を出荷した。九七年と九八年の二年連続受賞した「鉄拳3」の人気を引き継ぐもので、ゲーム途中で交代できるタッグを採り入れるなど工夫し、下降気味の格闘ゲームの中でも健闘した。狼川常務は、「近いうちに新作(鉄拳4)をシステム246のゲームソフトとして出荷を予定しているの、

子どもがレーザーポインターという例があるため、レーザー光線を当てたら、十二月十五日、レーザーポインターを販売、提供した人が視力障害を起こす

子どもがレーザーポインターという例があるため、レーザー光線を当てたら、十二月十五日、レーザーポインターを販売、提供した人が視力障害を起こす

子どもがレーザーポインターという例があるため、レーザー光線を当てたら、十二月十五日、レーザーポインターを販売、提供した人が視力障害を起こす

子どもがレーザーポインターという例があるため、レーザー光線を当てたら、十二月十五日、レーザーポインターを販売、提供した人が視力障害を起こす

子どもがレーザーポインターという例があるため、レーザー光線を当てたら、十二月十五日、レーザーポインターを販売、提供した人が視力障害を起こす

子どもがレーザーポインターという例があるため、レーザー光線を当てたら、十二月十五日、レーザーポインターを販売、提供した人が視力障害を起こす

子どもがレーザーポインターという例があるため、レーザー光線を当てたら、十二月十五日、レーザーポインターを販売、提供した人が視力障害を起こす

子どもがレーザーポインターという例があるため、レーザー光線を当てたら、十二月十五日、レーザーポインターを販売、提供した人が視力障害を起こす

子どもがレーザーポインターという例があるため、レーザー光線を当てたら、十二月十五日、レーザーポインターを販売、提供した人が視力障害を起こす

子どもがレーザーポインターという例があるため、レーザー光線を当てたら、十二月十五日、レーザーポインターを販売、提供した人が視力障害を起こす

子どもがレーザーポインターという例があるため、レーザー光線を当てたら、十二月十五日、レーザーポインターを販売、提供した人が視力障害を起こす

子どもがレーザーポインターという例があるため、レーザー光線を当てたら、十二月十五日、レーザーポインターを販売、提供した人が視力障害を起こす



AM通信社の赤木社長とナムコの狼川常務(右)

物流業務を統合

SLに4月1日から

ナムコ(本社東京、中村雅哉社長)とセガ(本社東京、大川功社長)は十二月十一日、両社の物流業務を統合する。業務用ゲーム機や景品などの物流業務を、セガ社の物流子会社である(株)セガ・ロジスティクスサービス(本社東京都大田区、略称SLS、小野忠彦社長)に統合することで、業務提携したと発表した。SLSによるナムコの物流業務開始は四月一日を予定している。セガ社は全日本にある系列店約六千店と販売先に対し、SLSがどの普及により厳しい環境にあるため、単独での合理化には限界があると見て、まず業界大手二社を統合することにより、

子どもがレーザーポインターという例があるため、レーザー光線を当てたら、十二月十五日、レーザーポインターを販売、提供した人が視力障害を起こす

クラス	合理的に予知可能な運転条件下で安全である。
クラス1	400nm~700nmの波長範囲で可視放射を放出する。目の保護は、通常またはばたき反射作用を含む嫌悪反応によってなされる。長時間(0.25秒以上)のビーム内観察状態は危険。
クラス2	裸眼での観察に対して安全である。400nm~700nmの波長範囲で放出するレーザーに対して、保護はまたはばたき反射作用を含む嫌悪反応によってなされる。他の波長に対しては、裸眼に対する危険性はクラス1よりも大きくはない。光学的手段(顕微鏡等)による直接のビーム内観察状態(直接ビームまたは鏡面反射光を観察する状態)は危険。
クラス3A	直接のビーム内観察状態は常に危険なものである。拡散反射の観察は、通常安全である。
クラス3B	危険な拡散反射を生じる能力を持つ。それらは皮膚障害を起こし、また火災発生の危険がある。これらの使用には細心の注意が必要である。
クラス4	

PCWジャパン和解

音楽ゲームの特許めぐる法的結論なしに

コナミ(本社東京、上野景正社長)とパシフィック・センチュリー・インタラクティブ・エンタテインメント(本社カリフォルニア州、ジャック・ワグネル社長)の音楽ゲーム「VJ」の権利関係が、和解を結ぶことになった。和解は、コナミとパシフィック・センチュリー・インタラクティブ・エンタテインメントの音楽ゲーム「VJ」の権利関係が、和解を結ぶことになった。和解は、コナミとパシフィック・センチュリー・インタラクティブ・エンタテインメントの音楽ゲーム「VJ」の権利関係が、和解を結ぶことになった。

制作会社を買収

親会社とともに新C-1

PCWジャパン(旧 表示した)は、親会社とともに新C-1を設立した。新C-1は、親会社とともに新C-1を設立した。新C-1は、親会社とともに新C-1を設立した。

仙台駅前複合施設に

「シティメイト」と「モータウンカフェ」

タイトー(本社東京、西垣保男社長)は、JR仙台駅前複合施設に「シティメイト」と「モータウンカフェ」を開設した。タイトーは、JR仙台駅前複合施設に「シティメイト」と「モータウンカフェ」を開設した。



タイトーの「シティメイト」(上)と「モータウンカフェ」の店内

ナムコ、ゲーム以外の

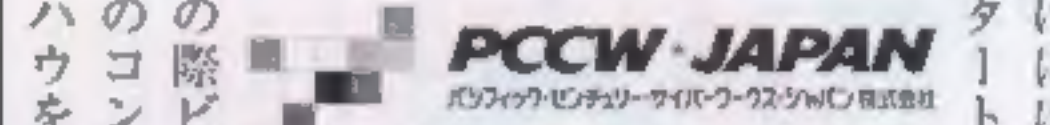
「知好楽」を開設

ナムコは、名古屋・栄に「知好楽」を開設した。ナムコは、名古屋・栄に「知好楽」を開設した。ナムコは、名古屋・栄に「知好楽」を開設した。

53年ぶりの法改正

販売違反の罰則を強化

未成年者喫煙禁止法と未成年者飲酒禁止法が、五十三年来にわたって改正され、十二月一日に公布された。未成年者喫煙禁止法と未成年者飲酒禁止法が、五十三年来にわたって改正され、十二月一日に公布された。



PCCW-JAPAN

PCCW-Jの予定目録

ことなる。また香港の親会社、PCCWが、PCCW-Jを買収した。ことなる。また香港の親会社、PCCWが、PCCW-Jを買収した。

旭精工など出展

ベンデックス2000

旭精工など出展。ベンデックス2000。旭精工など出展。ベンデックス2000。旭精工など出展。ベンデックス2000。

新型端末で提携

セガがワイヤレスゲーム

セガは、ワイヤレスゲームを開発した。セガは、ワイヤレスゲームを開発した。セガは、ワイヤレスゲームを開発した。



「ベンデックス2000」に出展した旭精工のブースの様子

特許・実用新案

出願公告公開

特許・実用新案。出願公告公開。特許・実用新案。出願公告公開。特許・実用新案。出願公告公開。

「ゲームマシン」のウェブサイト

<http://www.ampress.co.jp/>

ニュースリリース、資料の送り先は editor@ampress.co.jp

地震の大きさを表わすマグニチュード(M)が、正午の、神奈川県小田原市の相模湾中ほどを震源として起こったこの地震は七、八以上離れた東京中央部にも大きな被



「ワンダーエッグ3」期間満了で閉園

大震災の記録

「文化の日」催し

社長に伊藤代表

人事異動

静岡県協、臨時総会

新役員態勢決め

事務所移転

静岡県協、臨時総会

新役員態勢決め

新時代のマシンを生み出す トータルサプライヤー.....エイブルコーポレーション

株式会社エイブルコーポレーション

〒171-0014 東京都豊島区池袋4-8-3

TEL 03(3988)2061(代) FAX 03(3986)5180

★インターネットホームページ http://www.able-corp.com

韓国勢が4年連続首位

ナムコ全面協力で開催、今回は横浜で



「マイクロマウス」競技にて、下は1位(中央)と3位までの入賞者



「マイクロマウス」競技にて、下は1位(中央)と3位までの入賞者

「マイクロマウス」競技にて、下は1位(中央)と3位までの入賞者

「マイクロマウス」競技にて、下は1位(中央)と3位までの入賞者

「マイクロマウス」競技にて、下は1位(中央)と3位までの入賞者

「マイクロマウス」競技にて、下は1位(中央)と3位までの入賞者

「マイクロマウス」競技にて、下は1位(中央)と3位までの入賞者

プレイヤーがしてみたい伝説のゲーム、名作ゲーム、懐かしいゲーム

レトロ基板レンタル

1タイトルを1ヵ月1万円でレンタルします

毎週入れ替えても1日たったの333円です

1,000タイトル以上

レトロ基板専用デスク

06-6746-1943

高井商会

各メーカーが明らかにした2001年の市場開発方向

店舗空間演出の電飾を

「鉄拳」新作を新基板で

世紀を迎え、業務用のアミューズメント機器に関しては、大きな変革の時期に来て、と思ういます。そこで、当社はカバ振り恐れずに新しいジャンルに挑戦してまいります。まさに、それがメーカーの使命と考えております。それを実行するため、環境として、他社と生産、物流等々、他社との提携を進めているとこのように申し上げます。

二十一世紀の始まりの年である今年は、二十世紀中の十円玉百円玉で金銀がイッパイになった原点を掘りざげ、企画開発を進めてまいります。昨今のゲーム機メーカーは、家庭用ウエイトを重くおているのが明かですが、弊社といたしましては〇〇％業務用ゲーム機の開発に今年も全力を注ぎます。

百円玉商売の原点機を

エイブルコーポレーション

二十世紀中は弊社製品をお引き立ていただきました。さて、誠にありがとうございました。心より感謝申し上げます。

二十一世紀の始まりの年であります。今年は、二十世紀中の十円玉百円玉で金庫がイッパツになった原点を掘り上げ、企画、開発を進めてまいります。

昨今のゲーム機メーカーは、家庭用機にウエイトを重くおいているのが明白であります。弊社といたしましては、一〇〇％業務用ゲーム機の開発に今年も全力を注ぎます。

そして家庭で無制限にプレイできるゲームと、百円玉を投入してプレイするゲームとの違いを、プレイヤーに一層ハッキリ分らせる商品を作り出したいです。百円玉を投入する時のドキドキ、スタートボタンを押す時のハラハラ、そしてプレイヤーのワクワク、ゲームオーバーでのもう百円入れるか、やめるかの迷い等々、ゲームコナーでなければ味わえない興奮をプレイヤーに味わってほしい。それを実現するゲームをリリース致します。

ファミリー展開を拡大

バンプレスト

旧年中は弊社ならびに弊社製品をご愛顧いただきました。誠にありがとうございました。また、東京証券取引所市場第二部に上場することができましたことは、ひとえに皆様のご支援によるものと心から感謝申し上げます。

昨年におきましては、ファミリィ層への事業展開およびアミューズメント市場への女性ユーザー層の開拓に注力して参りてまいりました。本年におきましても、バンタウグループの一社として豊富なキャラクタークターコンテンツを最大限に活用したマーチャタイジング展開を行なっております。

業務用ゲーム機器分野においては、昨年末に発売致しました新型筐体「コミニティステーション」と三月に発売致します「アークみくみくす」シリーズにより、遊びの質と楽しめる「アナログ的な要素」を皆様に提案したいと考えております。

景品分野では、従来の人気キャラクターはもちろんのことながら新キャラクターとして、人気コミックのアニメ化で話題の「犬夜叉」、アメリカで九八年の放送開始以来大人気の「パワーパフガールズ」、雑貨関連からなすで各方面で話題となっている「アフロ犬」などを景品化、春から発売致します。

ロケーション分野においても、ファミリィ向けアミューズメント施設「やらんど」を中心とした展開を行ない、多角的な情報分析をしながら今後の店舗運営を行なっていくと考えております。

二〇〇一年当社では、ファミリィをキーワードとし、これまで以上の幅広いユーザー層の獲得を目指し、機器と景品の相乗効果による業界の活性化と市場の発展のため、より一層の努力をして参ります。

「楽しさ」の本質を表現

豐永産業

旧年中に弊社製品をご愛顧いただき、誠にありがとうございました。

私たちは「遊び」の原点を見つめ直し、楽しめている瞬間を追求してまいりました。単なる遊園施設の製作だけでなく、さまざまな遊園地の計画・把握した上でよりコンクリートな機械の開発を行ない、そのためスタッフ一人ひとりが、業界初めの腹ばい型コースター「バードメン」の導入・

表現するエンターテインメントであることを心掛けてきました。それこそが私たちの使命であり、素人でもあるからです。

その成果として、一昨年設置した親が一緒に乗れる演出型コースター、搬器を車型のデザインにしてメタルヘッズな雰囲気を作り出した観覧車に続き、昨年は世界初の腹ばい型コースター「バードメン」の導入・

コミュニティ作りを

アトラス

昨年はお弊社製品をご愛顧いただき誠にありがとうございました。年々低迷を極めるアマチュア・ユースメント業界において、弊社では携帯電話のWEBネットワークを利用した「デジタルスタジオ」機、「リアルタイムステーション」機、「外信」機、「ビデオ編集機」など、外部協力会社の併用メーカによるシェアリングのニーズを取り込んだ新製品の発売をさせておりました。また、市場において稼働している「プリント倶楽部2」の「バージョンアップキット」(エム・エス製「ラリーポイント2エピソード2」)と「エム・エス製「ラリーポイント2エピソード2」

「バードメン」の導入は、弊社のメインプロダクトであるシールドロケットであるシールド通信ネットワークあるはアナログネットワークを利用したコミュニケーションツールとしての提案を行ないました。弊社から発行された機器を中心としたエディター作りのテーマにした「ブチン」ほか、現状にとらわれない新しいご提案を行なうてまいりますので、今後とも何とぞよろしくお願い致します。

(商品企画マーケティング課長・長久保正洋)

豊永産業

表現するエンターテインメントであることを心掛けてきました。それこそが秘訣であり、私たちの使命であり、素人たちの成果として、一昨年に設置しました親子が一緒に楽しめる演出型コンピュータ・搬器を零型のデザインにしてメルヘンチックな雰囲気を作り出したという観覧車に続き、昨年は世界初の服はい型コスタタ「バードメン」の導入は、弊社のメインプロダクトであるシールドロケットであるシールド通信ネットワークあるはアナログネットワークを利用したコミュニケーションツールとしての提案を行ないました。弊社から発行された機器を中心としたエディター作りのテーマにした「ブチン」ほか、現状にとらわれない新しいご提案を行なうてまいりますので、今後とも何とぞよろしくお願い致します。

(商品企画マーケティング課長・長久保正洋)

豊永産業

進の遊園施設の製作に積極的に成功いたしました。

垂直上昇、バック走行などこれまでに類のないコースエレメントを持つ「スレッジハンマー」を中心に展開し、さらなる企画（専務取締役・

魅力的な遊びの場創造

セガ社

平素が弊社製品に格段の愛顧を賜り、誠にありがとうございます。さて昨年、最も市場インパクトがあったのは弊社「タービオ・オナズクラブ」ではないかと思っています。「脱三分百出」「AMならではの楽し」「AMの要素——ともに遊ぶ」の市場が求めている。いかに「魅力ある遊びの場を「共創」できるか」が今年最大の焦点と認識しております。本年はそれのためのコンテンツおよび情報提供を行なっているとともに、ロケーション・ビジネスに関する包括的なサポート体制を強化充実にさせてまいり所存です。

新ジャンルへの挑戦も

256

これは「AM業界は遊びの多様化に対応できず、一二年で急速に市場が減少するであろう」という業界内外の風潮に一石を投じるとともに、新しい遊びの要素とそれを築ける環境をオサベレターの皆様との相互努力により「共創」することで、従来の路線を大幅に変更しなくとも、市場の収益を改善できるだけのチャンスが十分残されていることを証明したのではないだろうか。

いかに儲けるか。綺麗事は捨て、業界全体で儲かる仕掛け作りに注力し、

旧年中は弊社製品をご愛顧賜り、厚く御礼申し上げます。

今なお業界の現状は厳しいものであり、各社におかれましても、さまざまな創意工夫を凝らし、ご尽力のことと存じます。

弊社としましては、お客様に喜んでいただけるよう努力して参りました。お陰さまで新製品でありました「のったでケロ」が好評をいただき、年内製造分については完売の運びとなりました。この場をお借りし、御礼申し上げますとともに、喜んでいただける商品を提供で

再び遊びの原点に挑戦

タイトー

「魅力ある遊びの場」作りには当然、魅力あるコンテンツが必要不可欠であり、遊びに組み込む要素といたしましては、「コミュニケーション価値観の共有」、「ネットワリク／多人数参加」、「バリエーション／価値と差別化」、以上三つのキーワードを流行のトレンドに合わせ、必要に応じて遊びに融合させてまいります。

旧年中は弊社の製品観のご愛顧賜り、誠にありがとうございました。

AM業界を取り巻く環境は、依然厳しい状況おかれており、消費が多少様化する中、先行きがま

再び遊びの

基板タイプ開発を持続

彩京

昨年は当社製品をご購入いただきまして、誠にありがとうございました。数年前からアーケード業界全体が低迷している状況が続く、メーカーとして製品の出荷枚数が年々落ち込み、非常に厳しい状況となっております。とくに大型筐体以外のTVゲーム基板販売枚数の落ち込みが激しいため、基板のTVゲームを開発するメーカーもずいぶん減ってしまいました。

おもしろい商品提供

エスケイジヤパン

旧年中は弊社の商品を
愛顧いただき、誠にあ
うとうございました。
うして無事に新しい年
を迎えられますのも、ひ
えに皆様からの温かい
支援の賜物と心より感
謝申し上げますとともに厚
御礼申し上げます。
昨年、弊社は二百五十
額を超えるオリジナル
ラクター商品を人々の生
活の中に提供する「モ
ット」に、新商品の企画
開発に努めて参ります
今世紀は、業界のみな
らず日本の経済構造その
ものが大きく変化するこ
とは予想されます。弊社
は、いかなる環境の変化
にも柔軟に対応できるフ
ットワークの良さを強み

人が触れ合える製品を

ト一戸

いたと思います。
 さて、今年の当社開発
 品ですが、当社へのこ
 望が特に多いシチュエ
 と麻雀はもちろん
 こと、それ以外にも現
 のゲームセンターの状
 に合った新しいゲーム
 ャンルに挑戦します。
 た、昨年同様に自社基
 だけではなく「NAO
 昨年中は、弊社製品を
 ご愛顧賜り、誠にありが
 とうございました。
 さて、本年は二十一世
 紀のスタートの年であり
 弊社も激変する商流の中
 でもう一度アミューズメ
 ントの原点を見直し、い
 ち早く顧客ニーズを捉え
 新たな潜在需要に呼应し
 た商品を開発していきま

ファミリー向け施設も

サノヤス・ヒシノ 明星

年中には弊社製品をご愛顧賜り、誠にありがとうございます。ごさいました。

二十世紀も終わり、新 たな二十一世紀を迎えるに当たり、今年こそは当 レジャー業界におきまして景気が高揚するのを願うところです。

昨年は景気低迷にもかかわらず横濱・港北の観覧車を皮切りに、沖繩・福岡、北九州、小樽と商業施設に併設した観覧車 が次々とオープン致しました。いずれも観覧車の持つランドマーク的な役割が次々として、商業施設の集

客を高める演出装置として高い評価をいただいております。また、「シャワーボール」等のファミリー向け遊園施設も好評をいただくと一方で、「ハニハツチ」をはじめとする既存機種のリニューアルも進め参りました。

今年は、引き続き予想される観覧車ブームの中、さらに歩進んだ魅力ある観覧車の提案とともに、そのほかの遊園施設におきましては、「ファミリー向け施設を中心として、皆様のニーズに合

ビデオ・ソフトウェア

機種名 (メーカー名)	評価
1 カプコンvsSNK (カプコン)	8.73
2 ディアハンティングUSA (サミー)	7.90
3 マーヴルvsカプコン 2 (カプコン)	7.52
4 テクネ [鉄拳] タグチームメント (ナムコ)	7.38
5 ガントレットレジェンド・ダークレガシー (ミッドウエー)	7.33
6 NBAショータム・ゴールドエディション (ミッドウエー)	7.33
7 ストライカーズ1945パートII (彩京/ワールドワイドビデオ)	7.18
8 ゴルデンティー2K (インクレディブル・テクノロジー)	7.17
9 NFLフット2000ゴールドエディション (ミッドウエー)	7.15
10 バイチャネリクス [パワースマッシュ] (セガ社)	7.11
11 ライデン [電電] ファイターズ 2 (セーブ開発/ファブテック)	6.93
12 ストリートファイター3・サードストライク (カプコン)	6.92
13 メタルスラッグ 3 (SNKネオジオ)	6.80
14 ボイントブラック 2 [ガンバール] (ナムコ)	6.75
15 ゴルデンティー99 (インクレディブル・テクノロジー)	6.72

フリッパー

19	ストリートファイター3 セガサターン/パコ (カプコン)	6.56
19	ソウルキャリバー (ナムコ)	6.53
20	マーズvsカプコン (カプコン)	6.53

フリッパー

1	メディーバル・マッドネス (ウィリアムズ)	8.00
2	モンスターバッシュ (ウィリアムズ)	7.64
3	サウスパーク (セガビンボール)	7.52
4	スターウォーズ・エピソード1 (ウィリアムズ)	7.46
5	アタック・フロム・マーズ (パリー)	7.30
6	リベンジ・フロム・マーズ (パリー)	7.25
7	カクタスキャニオン (ウィリアムズ)	7.14

© 2000 **Replay Magazine** (本紙特約) 調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、
 アップリット中心の米国市場での分類と異なる点がある。日本語版にするに当たり機種も、聞

セガ社も「タンバリン」を
ソフト「ミスタード

此の然一ニ井一又也、

2ゲームを配信

セガ社の開発子会社、
「サウワ・エンターテイン
メント」(本社東京・中川力
也社長)は、携帯電話「ジ
ャクソン」のネットサービ
ス「Jスカイ」で、エン
タテインメント「ワウ、ゲ
ーム」を開設。十月一日
ゲーム配信を開始。十
月一日ゲーム配信を開
始した。「Jスカイ」へ
のゲーム配信は、セガの
グループでは初めてとな
る。ゲームコンテンツは二
つあり、一つはサッカ
ーゲーム「サッカ―最高
」オリジナルのクラブと選
手を作成し、試合を進め
ながら能力をアップさせ
ていくもの。ボール運び
の選択により選手配置画
像がリアルタイムに変わ
っていくのが特徴。
もう一つは魚釣りゲー
ム「みんなでフィッшин
グ」で多人数プレイがで
きるもの。プレイヤーは
「さすゲーム」魚を釣ると
その飼いの主
のブロワイ
ールも表示
される。
利用は有
料登録制で
一ゲーム月
額二百円、
二ゲームと
も登録する
場合は同三
百円。

タイトー「X2000」の00年間ランキング

若者から
2000年間に
曲別ランキング

	タイトル	アーティスト
1	TSUNAMI	サザンオールスターズ
2	あなたのキスを飲えましょう~You were mine~	小柳ゆき
3	桜坂	福山雅治
4	LOVEマシン	モーニング娘。
5	Squall	松本英子/福山雅治
6	ちょこっとLOVE	ブッチモニ
7	恋のダンスサイト	モーニング娘。
8	愛情	小柳ゆき
9	SEASONS	浜崎あゆみ
10	GOLDFINGER'99	郷ひろみ
11	孫	大泉逸郎
12	ハッピーサマウエディング	モーニング娘。
13	あの紙ヒコーキ くもり空わって	19 (ジューク)
14	桜の時	aiko
15	appears	浜崎あゆみ
16	らいおんハート	SMAP
17	本能	椎名林檎
18	First Love	宇多田ヒカル
19	Goodbye Yesterday	今井美樹
20	Secret of my heart	倉木麻衣

	アーティスト	タイトル
1	浜崎あゆみ 12曲	「SEASONS」「appears」「Boys&Girls」「Fly high」「TO BE」「vogue」 「LOVE~Destiny~」「Far away」「浜崎あゆみメドレー2」「Who...」 「SURREAL」「End roll」
2	モーニング娘。11曲 (及び関連ユニット)	「LOVEマシーン」「ちとこっとなLOVE」「恋のダンスサイト」 「ハッピーサマーウェディング」「モーニング娘。メドレー」「赤い日記帳」 「黄色いお家でBOOM BOOM BOOM!」「青いスポーツカーの男」 「乙女 バスタに感動」「I WISH」「青春時代1,2,3」
3	GLAY 9曲	「ずっと2人で…」「Winter, again」「HOWEVER」「HAPPINESS」「サバイバル」 「とまどい」「ここではない、どこか」「春を愛する人」「SOUL LOVE」
4	椎名林檎 6曲	「本音」「歌魂! 伐町の女王」「真白と闘」「ここですて。」「幸福論」 「椎名林檎メドレー~新宿心理学~」

AOUが表彰した00年度
「優良ロケーション」81店

(社)全日本アミューズメント施設営業者協会連合会(AOU、入江昭造として八)、平成二十一年度模範優良表彰店とは一十一店を選び十二月十六日、佐賀・嬉野で開催した「AOU全国大会」で表彰した。この表彰はAOUの「模範優良店表彰規程」に基づいて、「特に他の模範」となり「健全で好ましい施設および運営の拡大を図るために努力した事業者をたたえる」ことを目的に、九一年から毎年実施してきている。

表彰店舗数は今回を含めて延べ千百十店となるが、第一回目は百三十四店だったのが年を追うごとに減ってきた(前回は九十店)。また選出を見合わせる協会も年々増加し、今回は会員協会の四九五%に当たる二十一協会(前回十四協会)が選出せず過去最多となった。

この「優良店」は外部からの社会的評価でなくAOU内部で表彰するものであることから、選出基準および表彰方法なども含め戸惑いを見せている協会も多く、あえて表彰することの意義を問う声が当初から出ている。

なお表彰店のうちナムコが十七店、セガ社(子会社大田含む)の四店舗、タカラトミーの子会社大手三社だけで計三十九店と全体の四八%を占めている。

表彰店一覧は、会員登録の都道府県名と選出された店舗数、表彰店名、運営協会社名、所在地の順で掲載した。

西五反田一の二七の五)、ナムコ。あ
「ゲームファンタジア八一の十七の
王子店」(アドアーズ^株。東急店内)。
八王子市東町十一の三、
茨城(4)

「セガワールド太田」
 (株)セガ・アミューズメン
 ト東日本。太田市西矢島
 五七五。「住商高崎ナ
 ムコランド」(株)ナムコ。
 高崎市中尾町字島羽前四
 四の一、赤まる市場内。
 「セタイトー」前橋(株
 タイト。高崎市巾尾町
 三五一の一)。
 退出せず。
 千葉(4)
 「ナムコランド幕張店」
 (株)ナムコ。千葉市花見
 川区幕張町二の七〇〇一。
 「ナムコランド千葉北店」
 (同)。千葉市稲毛区長沼
 田店。(株)カキザキ。上
 中央五の二)。「ハイテ
 クランドセガクラブポ
 (株)セガ・アミューズメ
 ト東京。横浜市港北区
 綱島西二の六の二九)。
 新潟
 退出せず。
 山梨(2)
 「セガワールド甲府中
 央」(株)セガ・アミュー
 ズメント東京。甲府市徳
 行一の九の五)。「ナム
 コランド・リパシティ
 店」(株)ナムコ。中巨摩
 郡田富町山之神字立川一
 一二二)。
 長野(4)
 「ファミリールランド上
 田店」(株)カキザキ。上

選出せず。
福井
選出せず。
岐阜
選出せず。
愛知(2)
「アラボ中川店」(株)
ナムコ。名古屋市中川区
富田町大字新家字永割一
七六の一)、「タイト
ーイン名駅店」(株タイ
ーイン名駅)。名古屋市中村区名
駅。
三重
選出せず。
滋賀(1)
「チルコポルト草津店」
(株)コナミミュージズメ
ントオペレーション。栗
太郡栗東町小柿七の八の
ツヅ」(株)アマミュージズメ

スズ」(株)アマミュージズメ
歌野二五、如摩市南
サカミヤビル、
日本。松山市大街道一二
目四の十二)、「ワンダ
ムパーク今治店」(株)ホ
ムコ。今治市東門町五
十三の一、フジグラン全
治市内)。
高知
選出せず。
福岡(4)
「アカトンボ大橋駅前
店」(株)コスモバーク。
福岡市東区千早五十七
の六)、(ワンダーバー
ク博多店」(株)ナムコ。
福岡市博多区博多駅中央
街二の一、福岡センター
ビル7F)、(楽市楽座
210店」(株)ワイドレジャ
ー。久留米市束合川二の

ナムコ 青森市大字石江
三好一四の二。」「ア
ミューズメントギガパ
レス」(株)ユニコム。青森
市八重田鶴見八の三。
岩手
退出せず。
宮城(4)
「ゲームゾーンタッチ」
(株)ハニユウ。登米郡追
町佐沼字中江四の十五の
一。」「セガワールドZ
ON」(株)セガアミュー
ズメント東日本。石巻
市門脇四番谷地三六の四。
「セイトワイウイング
ス」(株)タイトル。仙台
市太白区長町六の五の五。
ナムコランド仙台泉店「
ナムネット」(同。品川区

イアミューズメント。山
形島二の七の三(三三)
福島(2)
「ドリームファクトリ
IN2」(株)チンレジャ
ーサービス。郡山市八山
田五丁目二二八番地。
「ナムコランド・イオン
タウン郡山」(株)ナムコ。
郡山市松木町二の八八、
イオンタウン郡山内。
東京(10)
「アミューズメント双
葉」(株)アイモ。練馬区
旭ヶ丘一の七七の八。
「ナムズテイア」(株)
アムネット。品川区西五
反田二の七の十二。」「ア
ムネット」(同。品川区

ゲーム・アンタジャビル （「744」）	（「クラ セガ渋谷」）	（「セガ・ア ミューズメント東京、渋谷 谷区宇田川町二八の六、 「クラブセガ立川」）	（同、 立川市柴崎町三の二の一、 サザンビル1F）	（「タ イトーイン・ゲームワー ルド」）	（「セガタイトー。新宿区 新宿三の三五の八、 「タイトーステーション 新宿」）	（同、新宿区新宿 三の三二の七、 「プレイマックス」）	（「セ グアイエス。新宿区西 新宿の一四の一、プリ ンスビル」）	（「あきる野東 急須ムコランド店」）	（「セ ワークス。宇都宮市上金
「ゆにろーず千代田千 代田町上稲吉清水一九 八六、 「セガワールド 電ヶ浦店」）	（「セセガアミ ューズメント東四七三の 一、 「ジョイカム北茨 城店」）	（「プレイセ グアイエス50号店」）	（「南アイアイセガ。水戸 市河相田町三八九の一 の三、 栃木（2）	（「BAZZ」）	（「セグ グアイエス。下都賀郡国 寺町三の二の一、 「ダ スキュリー」）	（「南しばた ワークス。宇都宮市上金			

原町六八六)。「ナムコ
ランド・シエラトン東京
ベイ店」(同。浦安市舞
浜)の九、シエラトン東
京ベイ内、「オーツパ
ーク・セガワールドメ
(株)セガアミューズメン
ト東日本。千葉市稲毛区
国生町三八〇番)。
神奈川(4)
「ビエAM網島」(株
マクハリー。横浜市港北
区網島西二の二二)。
「アメリカングラフティ
ー1・2」(南サン・イ
ンターナショナルリミテ
ッド。横浜市西区南幸一
の五の二九)。「ワンダ
ーパーク港北」(株ナム
コ。横浜市神奈川区一
丁)。「九光ブレイラン
ス」(日達商事。諏訪
市諏訪一七の二〇、丸
光デパート5F)。
静岡
選出せず。
富山
選出せず。
石川
選出せず。

一 サービス東大阪市瓜
 破堂一の十五(二)「コ
 スミツクラブABC」
 (株)アスモ。寝屋川市早
 子町十八の十四、「ア
 マパークアメッツォ」同。
 寝屋川市高宮栄町九の三
 「カマロ千日前店」(株)
 グレイド。大阪市中央区
 千日前二の十一の五。
 兵庫(5)
 「ブラボ神戸西店」(株)
 ナムコ。神戸市西区伊川
 谷町別府字5丁坪二十の
 一、「ブラボ豊岡店」
 (同。豊岡市中陰字大工
 六二七)、「ハイテレー
 ンドセガ姫路スターレー
 ー」(株セガ・アミュー
 ー) 島市安佐北区亀崎一丁目
 一の六、「アミューズ
 メントパーク」(株タイ
 トー。広島市中区西白鳥
 町二十二の十五)、「J
 OY・サンモール店」(株
 プロバクツス。広島市中
 区紙屋町三丁目二十八)
 山口 選出せず。
 徳島
 選出せず。
 香川(1)
 「チルコポルト高松店」
 (コナミ日商ボウルエン
 ターテイメント(株)。高松
 市伏石町一一の一)。
 愛媛(2)
 「クラブセガ松山」(株)
 クエアール 宮崎
 選出せず。
 鹿児島(2)
 「サンアミューズ川内
 店」(株)サントスワール川内
 店。川内市御陵下町三七
 七六の二、「バワール
 西駅店」(株拓達。鹿児島
 島市中央町二の三十)
 沖縄(2)
 「アミューズメントス
 ペース・イングルII」(株)
 沖縄ペーパース。浦添市
 勢理客二の十四の六、
 「クラブセガ北谷」(株)
 セガアミューズメント西
 日本。中頭郡北谷町美浜
 九番八号、シーサイドス
 クエアール

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機——ソフトウェア
(VIDEO GAME SOFTWARE)

前回	機種名 (メーカー名)	MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	燃えろノジャスティス学園 (カプコン Naomi)	Project Justice (Capcom)	6.64
2	バーチャストライカー 2 バージョン2000 (セガ社 Naomi)	Virtua Striker 2 ver.2000 (Sega)	6.11
3	カプコン VS SNK (カプコン Naomi)	Capcom vs. SNK (Capcom)	5.73
4	ミスタードリラー 2 (ナムコ)	Mr. Driller 2 (Namco)	5.52
5	ガンスパイク (彩京/カプコン Naomi)	Gunspike (Cannon Spike) (Psikyo/Capcom)	5.50
6	ギルティギア X (サミー Naomi)	Guilty Gear X (Sammy)	5.47
7	パワースマッシュ (セガ社 Naomi)	Virtua Tennis (Sega)	5.17
8	テトリスT A グランドマスター 2 (アリカ/彩京)	Tetris TA Grand Master 2 (Arika/Psikyoy)	4.88
9	続おてのみ拝見 (サクセス/タイトーG ネット)	Otenami-Haiken 2* (Taito)	4.86
10	スーパーワールドスタジアム 2000 (ナムコ)	Super World Stadium 2000 (Namco)	4.80
11	鉄拳タッグトーナメント (ナムコ)	Tekken Tag Tournament (Namco)	4.79
12	バーチャストライカー 2 バージョン99 (セガ社)	Virtua Striker 2 ver.99 (Sega)	4.58
13	ハイパービシバシチャンプ (コナミ)	Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	4.57
14	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000 (SNK ネオジオ)	The King of Fighters 2000 (SNK)	4.36
15	婆娑羅 (ビスコ)	Vasara (Visco)	4.20
16	ミスタードリラー (ナムコ)	Mr. Driller (Namco)	4.16
17	上海・万里の長城 (サン電子/テクモ)	Shanghai-The Great Wall (Sun)	4.07
18	マイティパン (ミッチェル/カプコン)	Mighty / Pang (Mitchell)	4.06
19	対戦ホットギミック フォーエバー (彩京)	Mahjong Hot Gimmick Forever* (Psikyo)	4.04
20	ストリートファイター III サードストライク (カプコン)	Street Fighter III 3rd Strike (Capcom)	4.03
21	対戦ホットギミック 3 (彩京)	Mahjong Hot Gimmick 3* (Psikyo)	4.02
22	ジャイアントグラム全日本プロレス 3 (セガ社 Naomi)	Giant Gram 2000 (Sega)	4.01
23	対戦ホットギミック 快樂天 (彩京)	Mahjong Hot Gimmick "Kairakuten"* (Psikyo)	4.00
24	テトリス (セガ社)	Tetris (Sega)	3.93
25	デッド・オア・アライブ 2 ミレニアム (テクモ)	Dead or Alive 2 Millennium (Tecmo)	3.88

* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc.

評価
(RATING)

調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したものです。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

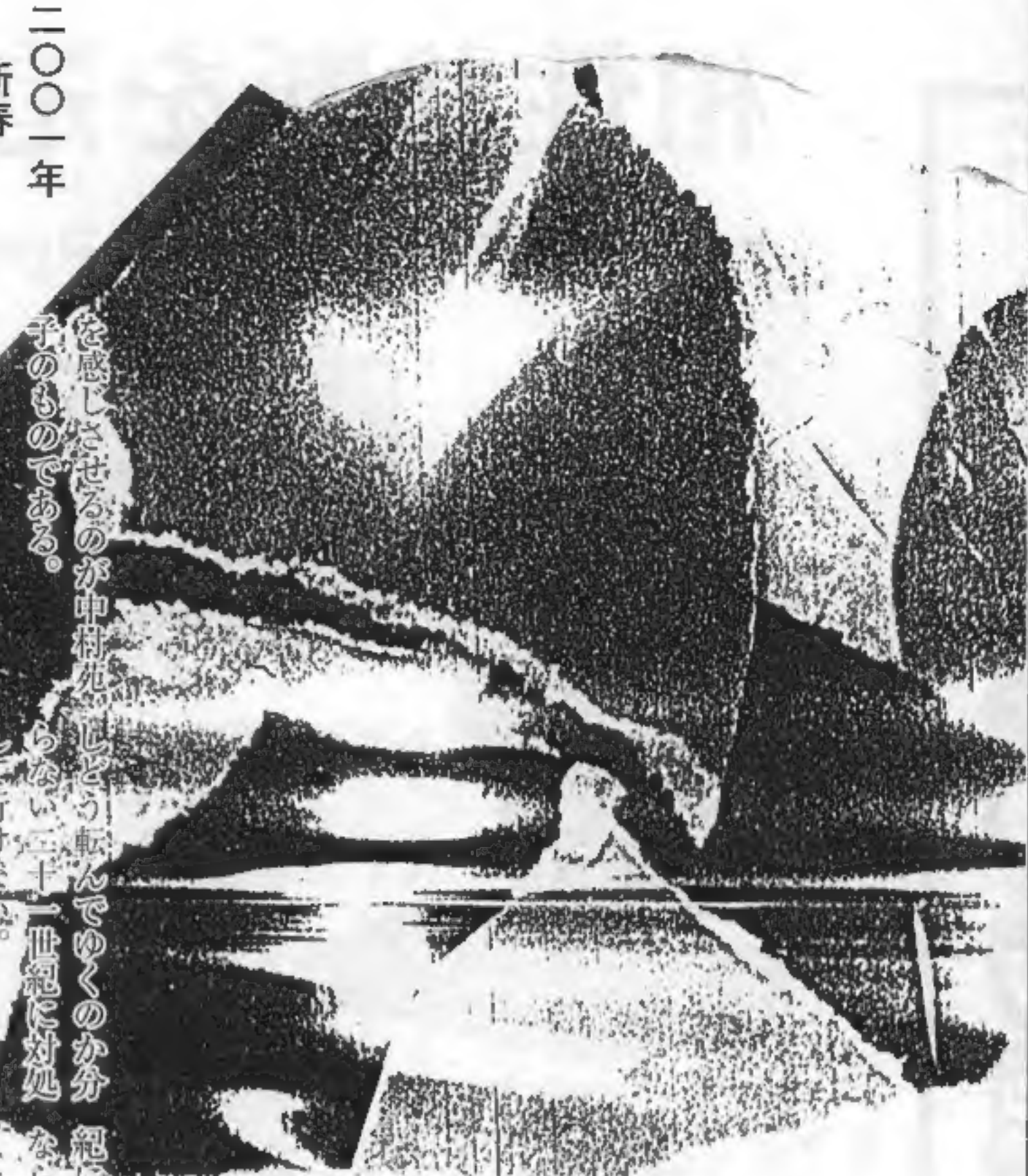
■完成品タイプのTVゲーム機
(DEDICATED VIDEOS)

前 回	機種名 (メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1 ダービーオーナーズクラブ 2000 (セガ社) Derby Owners Club 2000 (Sega)	8.14
2	- コンフィデンシャルミッション (SD/DX) (セガ社) Confidential Mission (SD/DX) (Sega)	8.01
3	- シャカッとタンバリンノ (セガ社 Naomi) Syakatto-Tambourine (Sega)	8.00
4	2 東京バス案内 (セガ社) Tokyo Bus Route (Sega)	7.68
5	5 セガストライクファイター (セガ社) Sega Strike Fighter (Sega)	7.63
6	3 ニンジャアサルト (ナムコ) Ninja Assault (Namco)	7.56
7	4 ビートマニアⅡDXフォーススタイル (コナミ) Beatmania II DX 4th Style (Konami)	7.00
8	6 ドラムマニア・サードミックス (コナミ) Drum Mania 3rd Mix (Konami)	6.59
9	7 バトルギア 2 (タイトー) Battle Gear 2 (Taito)	5.95
10	9 ゴルゴ13 奇跡の弾道 (ナムコ) Sniper 13 - Miracle Trajectory (Namco)	5.93
11	15 ビートマニアコアリミックス (コナミ) Beatmania Core Remix (Konami)	5.70
12	10 スリルドライブ (2P/SD/DX) (コナミ) Thrill Drive (2P/SD/DX) (Konami)	5.60
13	11 ガンマニア (コナミ) Enforcers (Konami)	5.50
14	18 ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2 (DX/UP) (セガ社) The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)	5.44
15	12 ダンスダンスレボリューション・フォースミックス (2P/ソロ) (コナミ) Dance Dance Revolution 4th Mix (2P/SOLE)(Konami)	5.38
16	19 タイムクライシス 2 (SD/DX/S) (ナムコ) Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	5.33
17	16 ギターフリークス・フォースミックス (コナミ) Guitar Freaks 4th Mix (Konami)	5.15
18	17 ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド (セガ社) The Typing of The Dead (Sega)	5.14

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

1	2	フォト&シール・クルクル (メイクソフトウェア) Photo & Seal Kuru Kuru (Make Software)	8.75
2	1	フラッシュショット (オムロン) Flash Shot (Omron)	8.73
3	3	キャンバスショット (オムロン) Canvas Shot (Omron)	8.18
4	4	フォト&シール・キララ 2 (メイクソフトウェア) Photo & Seal Kilala 2 (Make Software)	7.81
5	5	ピュアショット (オムロン) Pure Shot (Omron)	7.08
6	6	ストリートスナップ EG (日立ソフトウェアエンジニアリング) Extreme Groover (Hitachi Software Engineering)	6.81
7	7	パンチマニア北斗の拳 (コナミ) Punch Mania (Konami)	4.93

まるち
かめら
あいず
No.369



有田佐市

二〇〇一年
新春

ものの芽の
あらはれ出でし
大事かな

高湜虚子

賀状に御芽出度うと書く人もある。

現在の情況では却々良い芽が期待出来るようなものが残念ではあり、またそのいいことを期待するはあまりにも楽観的であるという非難は覚悟の上で、やはり新世紀である。

命一つ身にとどまりて天地のひろくさびしき中にし息す

同じ窪田空穂でも元氣がいいい時には

我が心引きしまる時は大空は手もて触るべく

キルケゴールでさういふ嵐の中で漂流する難破船の船員の心情を例に引いて、絶望が深まるほどそれに付れて希望もつよくなる、といつていたのではないか。

句としては同じようなことを述べているのだろ
うが、スケールの大き
さという短歌をものし
ている。氣力充実、な
にもでもないときとい
うたいて感じである
といえど、キホーテ
じみてゐるのにしても
やはり氣概だけはしっ
かりしていないと、ど
う変化

絶にたち向つてゆかぬ
絶にちぢむのか分らない

三十一世紀に對処
ならない。

る。東洋人が好きで、関西の人達が元来そういふ言葉の使用を避けている場合が多かつたのに、菊田一夫という小説家も書きか換へた根性といふ言葉もある。東洋の人たちは無類な根性、根性と使用しているのだが、大阪では根性といふ言葉はどういう具合に使用されてゐたのかといへば、曰く、「根性が曲つてゐる」あるいは「根性が腐つてゐる」等々であり、菊田某という大阪の世情に無知な脚本家に振り回された東京人の根性の使用ぶりには、大阪人は傍迷惑で顔を顰めてゐるのである。

今風にいえば、根性は一種のクレオール語になつてゐるようだ。

閑話休題、どちらにしても動機は概して二十一世

に顕著になつた事象はというと崩落現象であり、フクヤマは「大崩壊」のみじくもフランス・文明と東洋文明の衝突の動きを捕捉していたのであるが、問題の根はそのうしろ表層の次元のものではなくて、もつと根が深いところに氣づかざるをえなかつた。

基層が破壊されていることに気がつかない人、あるいは基層が破壊されつつあることをうすうす知っているながらも、表層を整えてゆけばそれによつて基層の破壊に蓋をして何とかやつちけるのではないかと強硬策に熱心な人もいる。わが国で綜合雑誌が昨年特集されてき

作られた通念にたいして、
 今の現実社会の姿を暴き
 出す学問であるとして、
 この著書「規制緩和と
 技術革新（ＩＴ）緩和や
 世界市場が一元化しつづ
 けることは事実だが、こ
 れは多国間企業や機関投
 資家など支配層に動かさ
 れた世界貿易機関（ＷＴ
 Ｏ）などの国際機関が進
 める政策によつて作り出
 されたに過ぎず、グロー
 バル化をあたかも必然的
 で普遍的なこととする言
 説が、学問的装いをまと
 つてまん延している。議
 論の余地のあるものを議
 論の余地のないものとし
 て通用させようとする、
 このネオ・リベリズムの
 のイデオロギーは現代の
 新興宗教である」
 更に「市場原理万能
 のグローバル化によつて、
 失業や不安定就労の増大
 福祉の切り捨て、年金や
 日本
 の現状ではどうかか
 という点、ブルデューと
 は反対の立場が毎月のよ
 うに総合雑誌に掲載され
 てきた。多国間企業や機
 関投資家が金をひとつ押
 せる、楽々と巨額の利益
 を得ることが出来るよう
 に。
 前サフランシスコ総
 領事で外務省経済局長
 田中均、「二年ぶりに
 日本に帰ってきて「今回
 ほど「内」と「外」のギ
 ャップが大きいたと感じ
 ことはなかった」
 「本当に日本は深
 刻な危機にある」、「こ
 れまで以上に人・物・サ
 ービス・資本の国境を越
 えたい移動を自由にする枠
 組みをつくつていかなく
 ればならない」
 あることを言えるも
 のである。」

たものにも圧倒的にそういう弥縫策が多い。政治、あまりにも悲惨である。裏でしか行われていなかったことが堂々と表に出てくるようになってしまった。

秀れてとりあげられた課題は、経済と教育であった。

経済に關連して、何かＩＴだけを使えば魔法のように構造改革ができるのではないかと印象のみが人歩きしているような感じがすると田中明彦は述べているが、ＩＴはあくまでも手段に過ぎない存在なのであり、これを目的と勘違いしているような論が多いのは困ったことである。

社会学者ピエール・ブルデューは「社会学は、メディアなどによって形

医療制度の後退、貧富の差の拡大、文化の画一化などといった社会的な苦しみが世界規模で広がっている。

結局グローバル化は、多国籍企業や米國など一部の強國の利益にしかならない。

ピエール・ブルデューはサルトルの國の人である。訳は池田洋一郎氏にやる。

グローバル化に対するヨーロッパにおける見方としてブルデューのと異なる立場は突出して変わったものではなくて、ヨーロッパは数世紀をかけて資本主義や労働法などの歴史的事実が唯一、野放しの社會秩序を維持する福祉國家の既得権益をメカニズムに抵抗できるとする社會

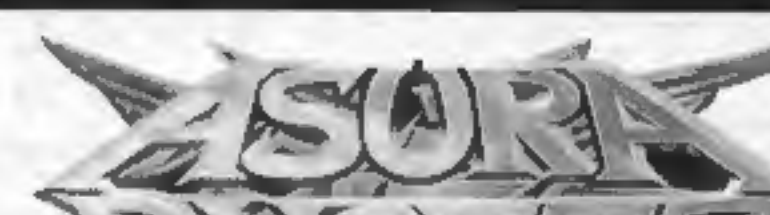
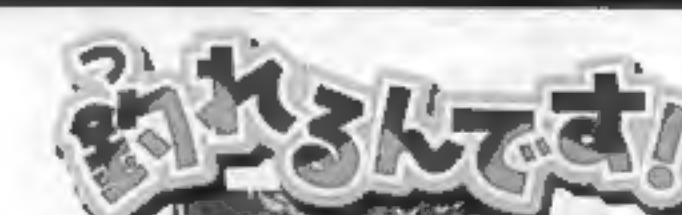
親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!



超大型景品対応！ 振り子原理の
スキルフルなプライズゲーム機！



挿らせてゲット！ 大型景品対応
新感覚プライズマシンが登場！！



アシュラバスター



V4UBIS
IUBIS

株式会社

ユウビス

本社 〒577-0063 東大阪市川俣3-1-35 ☎06-6787-1881 FAX.06-6787-1952
東京営業所 〒110-0004 東京都台東区下谷2-24-11 ハイマート入谷803 ☎03-5824-7161 FAX.03-5824-7162

WAQ! SEGA WAQ!

SPORTS GAME

AIR TRIX™

エアトリックス

ランページ(ハーフパイプ)内で足を引っ掛けて「トリック」をキメ、様々な技を繰り出して「ゆく体感スケートボードゲーム」です。今までにない「技の出し分け」によりプレイヤー独自の攻め方ができ、どのプレイヤーレベルでもそれぞれ楽しむことができます。

新開発!!
体感スピンキャビネット

1,740(W)X2,740(D)X2,325(H)mm
457kg AC100V 560W

VIDEO GAME

NAOMI

COSMIC SMASH™
コスミックスマッシュ

サイバースペースを縦横無尽にフル活用! トリックキーを打てば、プロテクターを打ち崩せ!!

“スカッシュ”と“プロテクター”を融合させた新感覚スポーツゲーム!!

RACING SIMULATOR

F355 Challenge 2
International Course Edition

この本格的レーシングシミュレーターがパワーアップ!!
世界的人気コースを加えた「決定版」が遂に完成!!

世界的に有名な5コース分かれ、新たなレース展開が楽しめる!!

水上の格闘技をリアルにシミュレート。

ボートレース
オーシャンヒーツ

プレイヤーの参加で、楽しさをアップさせる新システムを採用。
優勝するとJACKPOT!!
プレイヤーが選手をつくるレースに参加できる。エントリーモード搭載。

ペットゲームと馬主ゲームという競馬の2つの魅力を徹底追求!!

競馬シミュレーションゲーム
スターホース

2,800(W)X2,300(D)X1,800(H)mm
597kg AC100V 700W 22インチモニターX3

NAOMI

Original Game © SEGA CORPORATION 1999
© SEGA CORPORATION / CRI 2000 Developed by AM2 of CRI

SEGA 株式会社 セガ

本社3号館 東京都大田区東糀谷2-12-14
電話03(5737)7539(国内販売部)
電話03(5737)7541(海外販売部)
電話03(5737)7544(サービス部)
電話011(841)0250(直営店)
電話06(6334)5391(直営店)
電話06(452)8843(直営店)
電話052(702)3003(直営店)

札幌販売 札幌市豊平区豊平5条3-2-34
仙台販売 仙台市青葉区南2-5-3
大阪販売 大阪府豊中市豊南町2-5-3
名古屋販売 名古屋市中区博多町2-5-7
福岡販売 福岡市博多区博多駅前2-1-804

●ここに記されている内容は、予告なしに変更される場合もございますので、ご了承ください。

"Tekken TT", "Samba DE Amigo" Top Videos

After compiling yearly data (January ~ December 2000) of the "Game Machine" chart, Namco's "Tekken Tag Tournament" appeared at the top of the video game software division chart, while Sega's "Samba DE Amigo" topped the dedicated video game division chart. Since pinballs are not widely operated in Japan, there was insufficient data. The "Other Arcade Games" category was headed by "Photo & Seal Kilala" of Make Software.

"Tekken Tag Tournament" is a CG fighting game which was shipped in July 1999. It is the fourth title in the "Tekken" series, achieving 9,000 sets of shipments in Japan and 10,000 sets abroad. The fifth title called "Tekken 4" will be shipped in the summer of 2000.

"Samba DE Amigo" is a music video using a maraca and was popular for its individual style of play which was quite different from Konami's music games. "Photo & Seal Kilala" has become popular for its photographing

& printing not only the player's face but also the whole body. It was shipped in November 1999.

The top 15 video game software, 15 dedicated videos and 7 other arcade games for 2000 are as follows. The titles marked with "+" are mahjong videos or quiz videos.

[Best Software 15]

1 Tekken Tag Tournament (Namco)	3,734
2 Virtua Striker 2 ver. 2000 (Sega)	3,731
3 Virtua Tennis [Power Smash] (Sega)	3,075
4 Mr. Driller (Namco)	2,951
5 Garou - Mark of The Wolves (SNK)	2,439
6 Dead or Alive 2 (Tecmo)	2,255
7 Marvel vs. Capcom 2 (Capcom)	2,165
8 Street Fighter III 3rd Strike (Capcom)	2,102
9 Strikers 1999 (Psikyo)	2,070
10 Virtua Striker 2 ver. 99 (Sega)	2,022
11 Jo Jo's Bizarre Adventure (Capcom)	1,673
12 King of Fighters 99 (SNK)	1,655
13 Tetris (Sega)	1,549
14 Super World Stadium 2000 (Namco)	1,530
15 Mahjong Hot Gimmick 3+ (Psikyo)	1,515

[Best Dedicated Video 15]

1 Samba DE Amigo (Sega)	3,204
-------------------------	-------

Namco, Sega Integrate Logistics

Namco Ltd., Tokyo, and Sega Corp., Tokyo, announced on December 1 that they will integrate their coin-op games and prizes logistics services. Sega Logistics Service Ltd., Sega's subsidiary undertaking Sega's forwarding services, will also undertake Namco's logistics functions. Consequently, Namco's forwarding service staff will be despatched to Sega Logistics Service.

The integration of forwarding services was realized because of the necessity to reduce costs due to the slump in the coin-op business. Namco and Sega are also considering the integration of their maintenance services. Sega Logistics Service will serve Sega's 600 arcades and Namco's 430 arcades as well as both companies' customers.

Namco "Wonder Egg" Closed

Namco's urban theme park "Wonder Egg 3" closed on December 31, 2000. Installed in a location scheduled for an urban redevelopment project with a time limit, this theme park opened as "Wonder Egg" in February 1992. Then, the time limit was extended, being opened after renewal as "Wonder Egg 2" in July 1996 and as "Wonder Egg 3" in April 1999.

The number of guests topped one million persons in January 1993. In July 1994, therefore, Namco opened the second theme park "Egg Empire" on the adjoining land, thus increasing the number of guests furthermore. The cumulative total number topped 6 million persons in May 1999, and is expected to reach about 6.5 million persons by the end of December 2000.

This theme park housed a variety of unique attractions and many events were held. Its knowhow about amusement park operations may be usefully applied to future operations, Namco explains.

Game Machine

Editor: Masumi Akagi

Amusement Press, Inc.

Yachiyo Bldg., 2-2-1,

Nakazaki-Nishi, Kita-ku,

Osaka, 530-0015 Japan

faxphone (81) 6-6314-3821

Email: editor@ampress.co.jp

Web site: http://www.ampress.co.jp/

© 2001 Amusement Press, Inc.

2 Derby Owners Club (Sega)	2,766
3 Time Crisis 2 (Namco)	2,741
4 House of the Dead 2 (Sega)	2,700
5 Crisis Zone (Namco)	2,336
6 Dance Dance Revolution 3rd Mix (Konami)	1,787
7 Battle Gear (Taito)	1,717
8 Sniper 13 (Namco)	1,694
9 Power Excavator (Taito)	1,659
10 Typing of the Dead (Sega)	1,631
11 Thrill Drive (Konami)	1,352
12 World Kicks (Namco)	1,316
13 Touch de Uno! 2 (Sega)	1,259
14 Drum Mania 2nd Mix (Konami)	1,249
15 Virtua Fighter 3 (Sega)	1,218

[Best Other Arcade Games 7]

1 Photo & Seal Kilala (Make Software)	2,579
2 Street Snap (Towa Japan)	2,416
3 Street Snap EG (Hitachi Software)	1,913
4 Pure Shot (Omron)	1,857
5 Super Pricla 21 (Atlus)	1,717
6 Print Club 2 (Atlus)	1,520
7 Punch Mania (Konami)	1,368

Police Ends Search For Park's Accident

Fukuoka Prefectural Police announced that, pertaining to the accident in which 12 riders were injured in August 1998 at "Atlas Tower" within the theme park "Space World", they sent the papers on five persons concerned to the prosecutor's office. "Atlas Tower" is a name of "Space Shot" in the "Space World", which was manufactured by S&S Power Inc., Utah, U.S.A.

Those on whom the papers were sent to the prosecutor's office are an S&S Power's engineer responsible for development, two screening committeemen of the Building Center of Japan who examine the safety of amuse-

ment park facilities, and two persons in charge of control on the "Atlas Tower" in the "Space World".

Since the occurrence of the accident, the "Space World" has stopped operation of "Atlas Tower", and is planning to remove it in the near future. Although "Space Shot" is installed at several other locations such as "Asakusa Hanayashiki", no such accident has so far occurred and they will continue to be operated.

Tecmo Profit, PCCW Japan (Jaleco) In Red

Tecmo Limited, Tokyo, reported mid-term consolidated revenue of ¥3,754 million, and a net income of ¥140 million.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥164 million, home videos ¥1,791 million, and arcade operation ¥1,798 million. A breakdown of operating income shows that coin-op games accounted for ¥24 million, home videos ¥408 million, and arcade operation ¥247 million.

Pacific Century Cyberworks Japan (PCCW Japan, former Jaleco) reported mid-term consolidated revenue of ¥1,785 million, and a net loss of ¥2,346 million.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥579 million, home videos ¥705 million, aquariums ¥239 million, and arcade operation ¥239 million. While the company earned ¥83 million of operating income from home videos, it incurred ¥92 million of operating loss from coin-op games, ¥9 million from aquariums ¥49 million and ¥49 million from arcade operation. It also incurred ¥1,777 million of special loss.

FILLMORE GAMES

! VIDEO GAME PCBS (Used)

!! DELUXE VIDEOS

& SIMULATORS (Reconditioned)

FOR SALE

Visit our web site for more information

www.fillmoregames.com

tosh@fillmoregames.com

Fillmore Games

26 Hagiharadai Nishi 1, Kawanishi,
Hyogo 666-0006, Japan.

Tel: +81(727)91-1955 Fax: +81(727)91-1933

TAITO®

タイトーのゲームは、どれも大好評。楽しさ満載です。

AOUショーにて新登場!!

STUNT TYPHOON

ド派手なカーアクション!
一発勝負の緊張感!

プレイヤーはカースタントドライバー!
映画監督の指示に従い
カースタントアクションをこなせ!

業界初!

TAITO PRESENTS CAR STUNT GAME #A

CAPRICCIO PRO

カプリチオ プロ

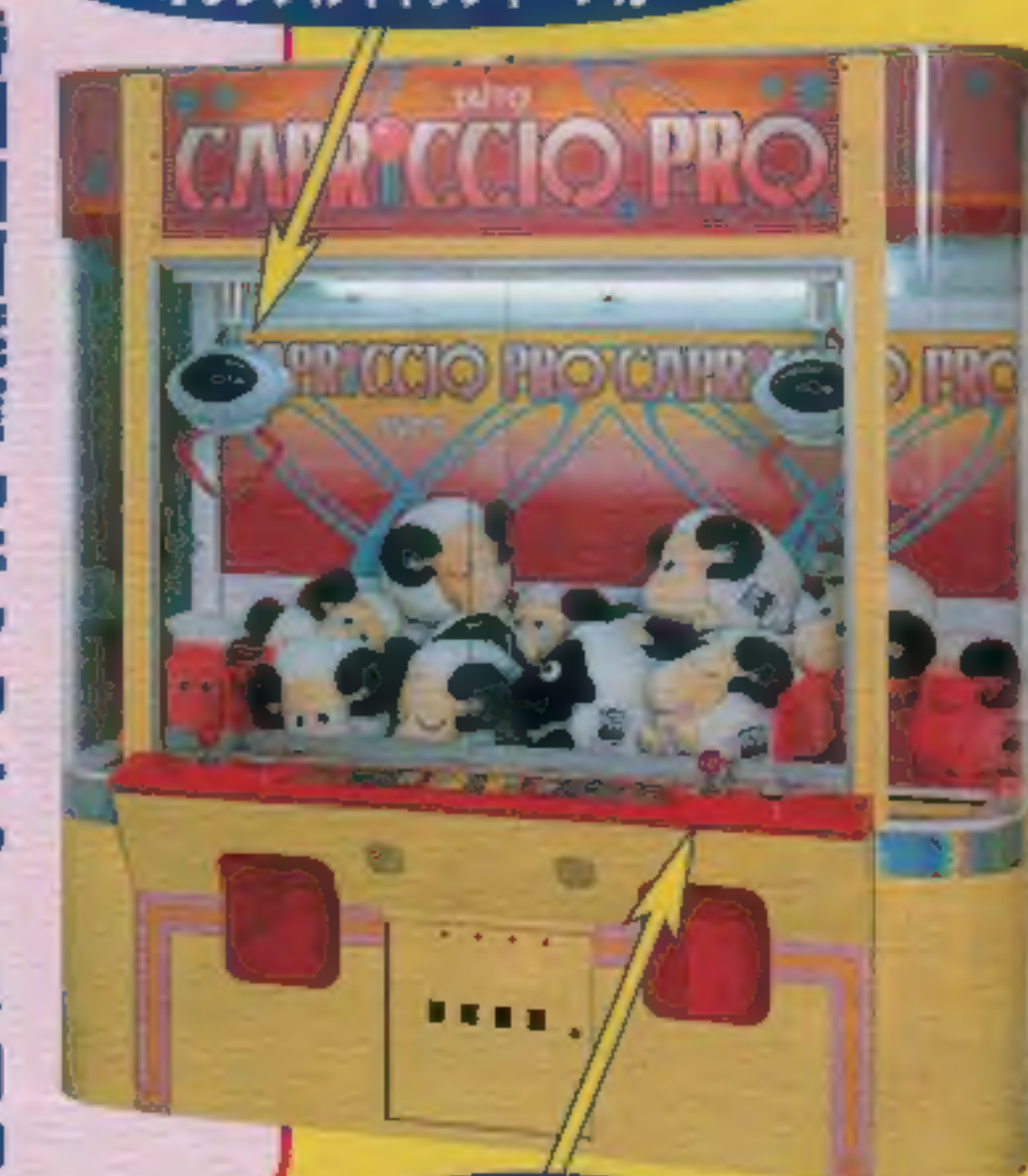
近日登場!

サイクロンで大好評の回転式オリジナル
キャッチャーメカを採用しました!
アームの強弱はドライバー1本で切替可能です。

カプリチオシリーズ最大の
ディスプレイフィールドを実現!

オリジナルキャッチャーメカ

時間内何度でもキャッチャーメカの
移動が出来るレバー方式です!
プレイヤーに景品の取れ易さを演出します。



レバー式

●サイズ: W1760mm×D892mm×H1973mm ●重量: 259kg

CAPRICCIO SESAME

カプリチオ セサミ

右側と左側の景品の種類を
分けることにより、
プレイヤーに選択する楽しさを
提供します!

設置面積は従来のカプリチオ
シリーズの約半分(約52%)!

中型・小型景品に対応した
投資効率および採算率に
優れたスライスマシンです!



●サイズ: W1202mm×D676mm×H1497mm ●重量: 130kg

株式会社 タイトー

TAITO Web Site <http://www.taito.co.jp/>

〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3 GM販売部 / 〒243-0498 神奈川県海老名市下今泉3-11-1 TEL.046-235-9510 FAX.046-235-5649

※機体の仕様・価格及び画像写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。

© TAITO CORP. 2000